

GAME ACTIVITY IN CONSTRUCTIVE-TECHNOLOGICAL EDUCATION FOR CHILDREN OF PRIMARY SCHOOL AGE

Gergana Angelova

University “Prof d-r Asen Zlatarov”, Burgas, Bulgaria, g.avramova@abv.bg

Abstract: The presented research aims to investigate and consider the place of game activity in technology and entrepreneurship education for children in the initial stage of school education. This learning is an important part of school preparation, which is "a set of competences - knowledge, skills and attitudes necessary for the successful transition of the student to the next grade, stage and/or level of education and related to the achievement of the goals of school education". Education in technology and entrepreneurship "Includes a wide variety of topics and activities through which basic technological knowledge, skills and attitudes related to technological and economic literacy of students are acquired on a practical basis as an essential element of their general culture" (Vitanov, L., 2022).

Using the game as a pedagogical resource increases students' interest and learning motivation. Game principles of learning contribute to attracting children's attention to the task, facilitate the work of thinking and imagination. The game technologies of pedagogical interaction are an aspect of all educational directions, in particular in constructive-technical activities (Angelova, L., 2019).

Children play to learn about the world. The child needs to play what he thinks about, to represent things through imitation, drawing, construction (Gospodinova, 2016).

2. Methodology: in the presented study, an experimental pedagogical game model - origami was used. Its purpose is to assist in the process and context of solving tasks related to the development, upbringing and socialization of children of primary school age.

3. Results of the research: during the execution of the task, the children share impressions of the work process and comment on the applied ideas, experienced emotions and interesting discoveries during the making and playing with the origami salt shaker.

4. Conclusion and recommendations: play is particularly important in the education of children of primary school age. With the help of the use of game activity as part of the competence approach in technology and entrepreneurship education, a better receptivity of the acquired knowledge, skills and attitudes is achieved on the part of the students. The proposed pedagogical game model - origami can be successfully applied by teachers in the part of the lesson intended for active learning. This, it is assumed, will have a favourable effect on the acquisition of the necessary construction and modelling technologies, as well as on the development of children's imagination, creativity and initiative.

Keywords: game activity, technological learning, competences, primary school age

ИГРОВА ДЕЙНОСТ В КОНСТРУКТИВНО-ТЕХНОЛОГИЧНОТО ОБУЧЕНИЕ ПРИ ДЕЦА В НАЧАЛНА УЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Гергана Ангелова

Университет “Проф. д-р Асен Златаров”, гр. Бургас, g.avramova@abv.bg

Резюме: Представеното изследване цели да се проучи и разгледа мястото на игровата дейност в обучението по технологии и предприемачество за деца в начален етап на училищно образование. Това обучение е важна част от училищната подготовка, която е „съвкупност от компетентности – знания, умения и отношения, необходими за успешното преминаване на ученика в следващ клас, етап и/или степен на образование и свързани с постигане на целите на училищното образование“. Обучението по технологии и предприемачество „Включва широко разнообразие от теми и дейности, чрез които на практическа основа се усвояват базисните технологични знания, умения и отношения, свързани с технологичната и икономическата грамотност на учениците като съществен елемент на тяхната обща култура“ (Витанов, Л., 2022).

Използването на играта като педагогически ресурс повишава интереса и учебната мотивация на учениците. Игровите принципи на обучение допринасят за привличане на вниманието на децата към поставената задача, улесняват работата на мисленето и въображението. Игровите технологии на педагогическото взаимодействие са аспект на всички образователни направления, в частност при конструктивно-техническите дейности (Ангелова, Л., 2019).

Децата играят, за да опознаят света. Детето има нужда да играе на това, за което мисли, да представя нещата чрез подражание, рисуване, конструиране (Господинова, 2016).

2. Методология: в представеното изследване е използван експериментален педагогически игрови модел – оригами. Неговата цел е да съдейства в процеса и контекста на решаване на задачите, свързани с развитието, възпитанието и социализацията на децата в начална училищна възраст.

3. Резултати от изследването: при изпълнението на задачата децата споделят впечатления от работния процес и коментират приложените идеи, изпитаните емоции и интересните открития по време на изработването и играта със солничката – оригами.

4. Заключение и препоръки: играта е особено важна в обучението на децата в начална училищна възраст. С помощта на използването на игрова дейност като част от компетентностния подход в образованието по технологии и предприемачество се постига по-добра възприемчивост на усвояваните знания умения и отношения от страна на учениците. Предложеният педагогически игрови модел – оригами, може да бъде прилаган успешно от учителите в частта от урока по технологии и предприемачество, предвидена за активно учене. Това, се предполага, ще се отрази благоприятно на усвояването на необходимите технологии по конструиране и моделиране, както и на развитието на детското въображение, креативност и инициативност.

Ключови думи: игрова дейност, технологично обучение, компетентности, начална училищна възраст

1. ВЪВЕДЕНИЕ

За да се подобри качеството и ефективността на образованието, според М. Желязкова е необходимо то да се ориентира от придобиване на теоретични знания към придобиване на практически умения. Този процес се подпомага успешно чрез прилагане на компетентностния подход и преминаването от предметноориентирано към компетентностно ориентирано образование. Според цитирана от нея публикация от книгата на МОН „За прехода от знанията към уменията“, „Смяната на фокуса в обучението от преподаване на знания към овладяване на ключови компетентности и развитието на способности да се решават проблеми извежда на преден план основните характеристики на компетентностния подход: интегрирано междупредметно взаимодействие; практическа насоченост на обучението; ориентация към резултати; прилагане на иновативни подходи и практики в процеса на преподаване и учене“ (Желязкова, Е, 2022).

Прилагането на компетентностния подход в процеса на обучение подпомага развитието на функционалната грамотност при децата. В този смисъл, играта, като част от компетентностния подход, следва да бъде включена при организирането процеса на обучение, допринасяйки за формирането на онези страни от психиката на децата, от които впоследствие ще зависи успехът им в трудовата, учебната дейност, креативността и отношението им с хората (Янева, Д, 2022). Играта е основна дейност и необходимост при децата в начална училищна възраст, оказва огромно възпитателно влияние върху развитието им. В играта подрастващата личност удовлетворява своите потребности – от общуване, познание, движение, самоутвърждаване (Ангелова, Л, 2019).

„Играта е особен начин на отражение и усвояване на действителността чрез собствена дейност във въображаем план“ (Алексиева, М., 2015).

Индивидуалността на детското въображение се определя от неговият жизнен опит, от дълбочината и разностранното му придобито познание, от спецификата на емоционалната му природа. Детската игра е тази, която може непосредствено да стимулира въображението. Чрез нея подрастващите могат да материализират знанията си за действителността, да изразят своята личност и да открият нови концептуални възможности. При децата въображението се развива чрез възприятието им. Играейки, те могат да претворят своето въображение. По този начин, децата развиват и своето творческо начало – натрупаното от тях познание, използването на междупредметни връзки, взаимната обвързаност на факти, събития и действия са основа за реализиране на творческите им хрумвания (Смилкова, С, 2022).

2. МАТЕРИАЛИ И МЕТОДИ

Предложена е игрова дейност с модел от техниката оригами.

Развитието на строително-конструктивната игра до голяма степен се определя от правилното ѝ педагогическо ръководство. При липсата на обучаващи въздействия дейността на децата се отличава с определени особености. Тяхното познаване от страна на педагозите е важно, за да не ги приемат като необходим и закономерен етап в разгръщането на играта (Ася, В, 2013). Според Д. Нечаева, детското конструиране по своя характер прилича на играта и на изобразителната дейност, а основната му педагогическа стойност е в това, че чрез него се развиват детските способности и творчески умения. Според М. Баева, познавателните функции на детското конструктивно творчество могат да се представят чрез

отразителните механизми на сензориката, подкрепени с начините за практическо преустройство на предметите. Това осигурява възможност за:

- опознаване на вътрешните страни, свойства и отношения в предметния свят;
- създаване на образи и опериране с тях. (Иванов, Г., 2017)

Предложената в настоящата статия игрова дейност е заимствана като идея от играта на солнички гадатели, описана в книгата „Оригами солнички гадатели“ на издателство Миранда. В основата на играта е залегнало изкуството оригами. Оригами е изкуство, основано на прецизното прегъване на хартия по предварително зададена схема. В същото време, може да се превърне в източник на креативност. Историята на оригами може да бъде открита в Япония, където през VII в. сл.н.е. придобива широко разпространение. След появяването на серийното производство на хартия, изкуството на сгъването ѝ се сдобива с името, под което е известна днес – от ору (сгъвам) и ками (хартия) (Ашли, У, 2011).

Един от възможните за изработване модели чрез изкуството оригами е „солничка“. Как се изработва оригами „солничка гадателка“ може да бъде проследено на интернет адрес, цитиран в литературата по-долу (<http://krokotak.com/>). Целта на задачата е да се използва техниката оригами, като се изработи модел на „солничка гадателка“ и се включи в игрова дейност към частта от урока по технологии и предприемачество, предвидена за активно учене. Като отправен ресурс е използвана Книга за учителя по Технологии и предприемачество за 2 клас с авторски колектив Л. Витанов, Недялкова, Д. Очакваните резултати са свързани с овладяване на знания, умения и отношения, свързани с техниката и технологиите, както и прилагане на начини за обработка на хартия – конкретно използване на техниката оригами. Учениците усвояват технологията на прегъването на основната форма, образуването на триъгълник при оригами и вътрешното сгъване (Витанов, Л, 2017). При изработването на солничката децата могат да включат различни примерни теми, заимствани от книгата „Оригами солнички гадатели“ на издателство Миранда или да измислят такива по свое желание, както и да приложат лични идеи и творческо въображение при декорирането им (Боуман, Л, 2019).

3. РЕЗУЛТАТИ И ДИСКУСИЯ

Следващите фигури онагледяват резултата от изработването на оригами „солничка гадателка“ от студенти по специалност педагогика. Целта е студентите да приложат експериментирания модел в практиката си с ученици от начален етап на обучение.

Фиг.1 Изработка на оригами „солничка гадателка“



В последствие игровият модел е изпълнен от ученици във 2 клас. При изпълнението на задачата децата споделят впечатления от работния процес и коментират приложените идеи, изпитаните емоции и интересните открития по време на изработването и играта със солничката – оригами.

Получените резултати дават основание да се продължи в посока на изследване на приложението на предложената игрова дейност с по-голям брой ученици от начален етап на образование. Така ще бъде

възможно да се направят статистически значими изводи относно формирането на компетентностни умения по отношение на конструктивно-технологичната дейност.

4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Играта е особено важна в обучението на децата в начална училищна възраст. С помощта на използването на игрова дейност като част от компетентностния подход в образованието по технологии и предприемачество се постига по-добра възприемчивост на усвояваните знания умения и отношения от страна на учениците. Предложената педагогическа игрова дейност може да бъде прилагана успешно от учителите в частта от урока, предвидена за активно учене. Това, се предполага, ще се отрази благоприятно на усвояването на необходимите технологии по конструиране и моделиране, както и на развитието на детското въображение, креативност и инициативност.

ЛИТЕРАТУРА

- Алексиева, М., & Йорданова, Д. (2015). Технологичен вариант за представяне на урок по български език (4 клас), в информационна образователна среда, ел. сборник, ВТУ „Св. Св Кирил и Методий
- Ангелова, Л. (2019). Динамика в развитието на изобразителните способности на децата в предучилищна и начална училищна възраст, София
- Ася, В. (2013). Ръководство за семинарни упражнения по педагогика на играта, Русе
- Ашли, У. (2011). Оригами енциклопедия, Книгомания ЕООД
- Боуман, Л. (2019). Оригами солнички гадатели, Миранда
- Витанов, Л. (2022). Обучението по технологии и предприемачество, Университетско издателство „Св. Климент Охридски “
- Витанов, Л., & Недялкова, Д. (2017). Технологии и предприемачество за 2 клас, Книга за учителя, София: Просвета плюс
- Господинова, Ц. (2016). Психологическа характеристика на детската възраст, НБУ, Годишник, том 2
- Желязкова, Е. (2022). STEM в контекста на компетентностния подход в образованието, Образование и технологии
- Иванов, Г., & Калинова, А. (2017). Конструиране и технологии в детската градина, СД „Контраст“
- Смилкова, С. (2022). Инструменталната музика и нейното възприемане или разкажи ми музика. Фантазия – Творчество – Публика, Бургас
- Янева, Д. (2022). Особености на играта в предучилищна и начална училищна възраст и ролята ѝ за развитие на функционалната грамотност, Образование и технологии
- <http://krokotak.com/wpcontent/uploads/2014/01/%D1%81%D0%BE%D0%BB%D0%BD%D0%B8%D1%87%D0%BA%D0%B0-%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%B3%D0%B0%D0%BC%D0%B8.pdf>